

1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

84 | 2018

Varia

Michael Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium*

Arnaud Widendaële



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/1895/6203>

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 avril 2018

Pagination : 208-212

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Arnaud Widendaële, « Michael Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium* », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 84 | 2018, mis en ligne le 09 juillet 2018, consulté le 23 septembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/1895/6203>

Ce document a été généré automatiquement le 23 septembre 2019.

© AFRHC

Michael Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium*

Arnaud Widendaële

RÉFÉRENCE

Michael Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium*, New York, Columbia University Press, 2014, 138 p.

- 1 Alors qu'elles consacrent la transition numérique, les années 2010 ont également vu éclore une série d'ouvrages anglo-saxons témoignant d'un nouvel intérêt pour la vidéo analogique. Proposant une histoire culturelle des vidéoclubs (Joshua Greenberg, Daniel Herbert), théorisant une esthétique fondée sur les altérations du support (Lucas Hilderbrand) ou analysant un régime spectatorial issu de la consommation des films sur VHS (Caetlin Benson-Allott), ces travaux s'emparent tous, à différents niveaux, de la cassette vidéo comme objet d'investigation historique. Deux documentaires américains consacrés à la culture vidéophile, *Adjust Your Tracking* (Dan Kinem, Levi Peretic, 2013) et *Rewind This!* (Josh Johnson, 2013), confirment également cet engouement. On peut noter, entre parenthèses, qu'un séminaire consacré à la « vidéo des premiers temps » s'est tenu pendant trois saisons (de 2012 à 2015) dans les locaux de la Bibliothèque nationale de France, mais qu'il n'existe pas à ce jour d'étude francophone sur les premières pratiques cinéphiles liées à la vidéo.
- 2 L'ouvrage de Michael Z. Newman, *Video Revolutions. On the History of a Medium* (2014) s'inscrit dans le prolongement de ces publications, à la différence cependant que la vidéo y est analysée sous un angle essentiellement discursif. Issu des *media studies*, Newman a auparavant rédigé une étude sur le cinéma indépendant américain (*Indie : An American Film Culture*, Columbia University Press, 2011) et co-signé avec Elana Levine un volume sur la télévision contemporaine (*Legitimizing Televison*, Routledge, 2012). *Video Revolutions* est un texte assez bref (138 pages) que Newman a écrit alors qu'il menait une recherche sur l'émergence des jeux vidéo aux États-Unis. Il s'en explique dès les

premières pages, rapportant son étonnement face à la diversité rangée sous le terme de « vidéo ».

- 3 Si la référence n'est jamais mentionnée, la méthode employée fait songer à l'archéologie foucaldienne. L'auteur examine, en effet, ce que Foucault, dans *l'Archéologie du savoir* (1969), nomme des « énoncés » et qu'il définit, de manière générale, comme des ensembles de signes investis dans des modes d'existence particuliers. En dépit d'une dénomination toujours identique, Newman traque ainsi les multiples significations du terme « vidéo », sur près de six décennies, à partir d'une somme de discours variés : presse généraliste et spécialisée, revues scientifiques, matériels publicitaires, reportages et feuillets télévisés, films, etc. Se dessine alors un modèle de description historique attentif aux discontinuités ainsi qu'aux phénomènes de persistance affectant parfois l'identité d'un médium.
- 4 Bien qu'elles ne déterminent pas la structure de l'ouvrage, plusieurs occurrences du terme « révolution » sont ponctuellement repérées de chapitre en chapitre, toujours associées à la vidéo. Newman pointe ainsi la régularité du « *revolution talk* » qu'il articule à la fois à des stratégies publicitaires et à l'expression chronique d'une insatisfaction sociale.
- 5 Tel qu'il nous est présenté dans la préface, le projet de *Video Revolutions* est double. Il s'agit tout d'abord, comme nous venons de l'évoquer, de retracer l'histoire d'un mot à partir de sources susceptibles, selon Newman, de rendre compte de l'« imagination populaire » (le concept est emprunté à William Boddy). Sur la base de cette recherche, il s'agit ensuite de proposer une définition pragmatique du concept de « médium ».
- 6 Newman distingue trois phases historiques, réparties selon trois acceptions générales du vocable « vidéo ». Dans la première (« *Video as television* »), « vidéo » est synonyme de « télévision » et renvoie plus précisément à l'institution télévision. L'émergence de cette première acception est située au début des années 1950, quand la télévision devient un média de masse aux États-Unis. La vidéo est alors définie à la fois par rapport à la radio et au cinéma. Elle complète la radio en ajoutant au canal audio un canal visuel et supprime le cinéma en proposant des images sonores diffusées instantanément. Elle est également opposée au cinéma en termes de légitimité culturelle. Aux films hollywoodiens jugés commerciaux, on oppose le « *television drama* », réalisé en direct et puisant dans le meilleur répertoire théâtral new-yorkais. Plusieurs commentateurs (dont le critique du *New York Times* Jack Gould) s'accordent d'ailleurs pour définir, en ces années, le direct comme l'essence même de la télévision.
- 7 La deuxième phase identifiée (« *Video as alternative* ») est celle à laquelle est portée la plus grande attention (54 pages contre 9 pour la première et 21 pour la troisième). L'auteur associe son émergence au développement de la bande magnétique comme support d'enregistrement des images, et range sous ce terme d'« alternative » plusieurs pratiques : l'usage domestique des magnétoscopes et des caméras vidéo, les jeux vidéo, l'art vidéo. Entre la fin des années 1950 et la fin des années 1990, le terme « vidéo » va, en effet, changer de significations, ne désignant plus la télévision mais une alternative à la télévision, c'est-à-dire une alternative aux programmes télévisés imposés à heures fixes par quelques chaînes. Ces nouvelles associations mettent alors en jeu les rapports qu'entretiennent les usagers à la technologie et aux institutions. Il s'agit de détourner la relation habituelle du téléspectateur au téléviseur afin d'échapper à l'assujettissement qu'induirait la consommation ordinaire.

- 8 Cette nouvelle phase s'enracine, par ailleurs, dans de vives critiques formulées à l'encontre de la télévision. Les promesses d'une nouvelle forme artistique basée sur le direct n'ont pas été tenues et des scandales de jeux télévisés truqués ont entraîné plusieurs prises de position publiques (Newton Minow, Walter Lippmann). Apparaissant dans ce contexte comme la possibilité de résoudre les problèmes posés par la télévision, la vidéo revêt une dimension révolutionnaire. Grâce à elle, les téléspectateurs peuvent se libérer de la grille des programmes et disposer comme ils le souhaitent de leur emploi du temps. Ils peuvent, en outre, composer leur propres « expériences culturelles » (regarder un film, jouer, etc.) en sélectionnant personnellement ce qu'ils souhaitent voir sur leur petit écran. La vidéo est ainsi désignée comme un médium démocratique et émancipateur, permettant aux téléspectateurs de reprendre le pouvoir sur leur téléviseur. L'industrie électronique exploite elle aussi cette dimension révolutionnaire en soulignant la nouveauté que représente la possibilité de sélectionner ses programmes. RCA choisit, par exemple, le nom de SelectaVision pour sa gamme vidéo domestique.
- 9 Newman relève une proximité entre ces discours et ceux qui accompagnent l'émergence des premiers jeux vidéo de salon (il y consacrera son ouvrage suivant, *Atari Age*). Magnétoscopes et jeux vidéo partagent, en effet, un même positionnement identitaire par rapport à la télévision. Les « TV games » offrent ainsi la possibilité de « répondre » (« *talking back* ») à la télévision, de ne plus recevoir passivement ses messages, et les débats consacrés aux jeux vidéo dans la presse se structurent régulièrement autour du couple passivité/activité. Le terme clé y est celui de « participation », définissant l'activité du joueur en opposition à celle du simple téléspectateur.
- 10 L'art vidéo est analysé, de la même manière, comme une alternative à la télévision, sollicitant la participation du public. Soulignant une fois de plus la proximité des thèmes en évoquant, par exemple, l'installation *Participation TV* (1963) de Nam June Paik, Newman rappelle que les deux principales tendances, l'une formaliste, explorant les propriétés du médium électronique (Paik, Viola, etc.), et l'autre politico-sociale (« *Guerilla television* »), sont toutes deux nées d'une critique de la télévision comme média de masse – d'où cette idée, dans la presse populaire et alternative, d'un « usage artistique » de la télévision. Le critique d'art David Antin, dans un texte célèbre, « Video : The Distinctive Features of the Medium » (1975), est revenu sur l'exploration par les artistes vidéo des possibilités électroniques mises de côté par la télévision commerciale, notamment : le direct et la communication participative.
- 11 Newman s'attarde ensuite sur l'implantation du magnétoscope dans les foyers et son positionnement identitaire à la fois par rapport à la télévision et au cinéma. Permettant effectivement d'enregistrer des programmes ou de visionner des cassettes pré-enregistrées, le magnétoscope a représenté une alternative à la télévision mais également aux films consommés en salles, ce qui a provoqué l'inquiétude des studios. La circulation de copies pirates a d'ailleurs abouti à un procès intenté à Sony en 1976 pour avoir vendu un appareil – le magnétoscope Sony Betamax – encourageant l'enregistrement des films télédiffusés. Si Sony n'a finalement pas été condamné, les studios prirent la décision, à la suite de cette affaire, d'éditer les films de leurs catalogues respectifs, légalisant ainsi le marché. Le terme de « vidéo » s'est donc enrichi de nouvelles associations, évoquant désormais la consommation de films à

domicile. Réciproquement, le cinéma s'est lui aussi transformé dans l'imagination populaire, migrant de l'espace public à l'espace privé.

- 12 Au passage, l'auteur consacre quelques pages à la dimension genrée de la vidéo à partir de plusieurs publications (*Playboy*, *The Videophile*, *The Perfect Vision*). À la différence de la femme, passive, associée à la télévision, l'homme, collectionneur et fétichiste de la technologie (« *tech-fetish hobbyist* »), programmant lui même le magnétoscope, est volontiers associé à la vidéo.
- 13 La consommation massive de films à domicile a, par ailleurs, réactivé un débat autour de la question de la spécificité cinématographique. Car si la vidéo a pu être décrite comme la rédemption de la télévision, elle a aussi été désignée comme une forme de corruption du cinéma, appauvrissant notamment les qualités visuelles des films. Une hiérarchie en termes d'expérience a ainsi été établie : d'un côté, le film en salle sur pellicule et de l'autre, le film à domicile sur bande magnétique. Newman situe principalement ce débat dans le champ universitaire (*Film Comment*, *Film Quarterly*, etc.) et cite plusieurs chercheurs s'inquiétant du remplacement du support film par la vidéo. Si l'on reconnaît certains avantages aux copies vidéo (nombre de références disponibles, remplacement des copies 16 mm détériorées, etc.), elles sont au mieux les versions dégradées des œuvres originales, au pire des contrefaçons. Des usagers vidéophiles aux universitaires inquiets, la cassette vidéo fait l'objet d'une flexibilité d'interprétation (« *interpretive flexibility* »).
- 14 Une dernière association fait figure de paradoxe. En effet, bien que la vidéo ait pu être pointée du doigt pour sa pauvreté visuelle, elle a également été perçue comme un médium offrant un accès privilégié à la réalité, un médium de l'intimité et de l'instantanéité. Newman relie cette idée à certains usages sociaux comme la surveillance ou le film de famille. Il souligne également la dimension démocratique de la pratique amateur et évoque le choc produit par les images de Rodney King tabassé par des policiers de Los Angeles en mars 1991. L'auteur analyse cette signification comme l'articulation entre l'identité résiduelle de la télévision comme médium du direct et une certaine tradition du cinéma documentaire.
- 15 La troisième et dernière phase (« *Video as the moving image* ») accompagne l'émergence de la vidéo numérique. L'auteur introduit son développement en postulant à la fois un phénomène de « convergence » et de « remédiation ». Cinéma et télévision partagent désormais une même technologie et bien souvent, un même écran. Les chaînes câblées ou les plates-formes en lignes (Hulu, Netflix, Youtube, etc.) offrent effectivement la possibilité de visionner, de manière indifférente, des films et des programmes télévisés. Le terme « vidéo » désigne donc toutes les images mobiles, autrefois catégorisées et cloisonnées selon les espaces de consommation, la matérialité, l'esthétique, etc. Newman rappelle que la télévision américaine est numérique depuis 2009 et que la projection des films en salles sur support 35 mm ne devrait plus exister après 2015. Il oppose, enfin, dans le champ universitaire, un texte de Jane Feuer, « *The Concept of Live Television : Ontology as Ideology* » (1983), établissant une distinction claire entre cinéma et télévision, à un texte de Anne Friedberg, « *The End of Cinema : Multi-Media and Technological Change* » (2000), postulant l'affaiblissement de ces distinctions.
- 16 Repartant des premiers « mariages » entre la télévision et l'ordinateur, l'auteur examine ensuite le phénomène de convergence médiatique rendue possible par la vidéo numérique, et pointe le retour de certains discours déjà observés dans la deuxième phase. De la même manière, en effet, que les jeux vidéo permettent de « répondre » au

téléviseur, l'intérêt d'une plate-forme comme Youtube est analysé en termes de « participation » et de « démocratisation ». Newman s'attarde sur le trope de l'« interactivité », mot incontournable de la culture informatique des années 1980 et 1990, auquel est associée l'idée d'une prise de pouvoir des usagers sur la technologie. Il rappelle également que les premières convergences effectives entre les grands *networks* et internet furent effectuées dans un but promotionnel, afin de maintenir devant le petit écran un public alors lassé. Diminuant la centralité de la télévision, cette convergence a contribué à déplacer l'expérience télévisuelle. Le critique du *New Yorker* David Denby forge d'ailleurs la catégorie de « *platform agnostic* » en 2007 pour désigner le nouveau type de consommateur à l'heure de la convergence médiatique, un consommateur moins soucieux de catégorisation (cinéma, télévision, etc.) que du contenu proposé.

- 17 Newman conclut ce chapitre en évoquant plusieurs textes (relevant du sous-genre des « *Death of Movies* » *think piece[s]* ») contemporains de la transition numérique, diagnostiquant le déclin voire la mort du cinéma. La vidéo y est alors associée à la télévision, rendue responsable de cette perte. L'ère de la convergence a donc modifié la hiérarchie culturelle entre la télévision et le cinéma : proposant désormais une offre multiple, sur plusieurs écrans, la télévision a surmonté ses lacunes d'antan tandis que les films ont été corrompus.
- 18 Un dernier chapitre est consacré au concept de « médium », défini sur base des développements antérieurs. Concept « mutable » et « historiquement contingent », le médium ne saurait se résumer à un type de matériel. Il conserve d'ailleurs, en dépit des changements techniques voire technologiques, certaines significations résiduelles. Rappelant que l'identité de la vidéo a historiquement varié selon de nombreux facteurs, Newman indique que le médium est une catégorie pouvant apparaître « litigieuse » dans la mesure précisément où il est difficile de saisir exactement ce qu'elle désigne. L'auteur insiste cependant sur l'intérêt d'une telle ouverture. En tant que catégorie culturelle témoignant d'une « identité sociale », le médium est en effet à la jonction de plusieurs niveaux d'analyse qui intègrent à la fois des éléments technologiques, formels et sociaux. La catégorie de « statut culturel », régulièrement mobilisée et recouvrant les identités plurielles d'un médium, fait aussi l'objet d'une mise au point. Le statut culturel de la vidéo, « changeant » et « contradictoire », a notamment révélé la centralité de l'institution télévision – les trois phases analysées témoignant systématiquement d'un positionnement identitaire par rapport à la télévision.
- 19 L'auteur mentionne quelques chercheurs aux méthodes comparables (Lynn Spigel, William Boddy, Joshua Greenberg, etc.) puis termine son ouvrage en affinant sa position par rapport à d'autres perspectives de recherche, et notamment les approches esthétiques qui définissent le médium à partir de données uniquement matérielles ou technologiques. Sans citer de nom, Newman estime – de façon bien trop générale sans doute – que l'histoire et la théorie du cinéma ont principalement été préoccupées par la recherche d'une essence cinématographique et des usages artistiques capables de l'atteindre. S'il n'invalide pas de telles recherches, il promeut quant à lui ce qu'il nomme la « vue culturelle » (« *cultural view* »), à laquelle il associe une dimension heuristique.
- 20 Cette approche culturelle a effectivement l'avantage de décroiser les perspectives par trop normatives que plusieurs publications françaises ont encore dernièrement adoptées (Raymond Bellour, Jacques Aumont, etc.). Contrairement aux revendications

de spécificité vidéographique autrefois défendues (Jean-Paul Fargier, Philippe Dubois) ou aux crispations identitaires récentes, l'intérêt pour le médium permet en effet de suspendre les différenciations technologiques pour se concentrer sur la circulation des « énoncés ». Il permet aussi de rapprocher des pratiques souvent tenues à l'écart (exemplairement : l'art vidéo et les jeux vidéo), esquissant ainsi les bases d'une autre histoire de la vidéo.